BAB II

TINJAUAN PENELITIAN

2.1 Pembelajaran

“Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran” Oemar Hamalik,1995:57. Konsep tersebut adalah teoretis, dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Disisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain

pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreativitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002: 6). Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir, menurut Gagne (dalam Sadiman, 2002: 6). Sedangkan menurut Brigs (dalam Sadiman, 2002: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002: 6).

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke –20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran

Secara garis besar media pembelajara mempunya fungsi yang signifikan sehingga dapat membantu proses belajar mengajar, berikut adalah beberapa fungsi dari media pembelajaran :

1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena :
    a. Obyek terlalu besar.
    b. Obyek terlalu kecil.
    c. Obyek yang bergerak terlalu lambat;
    d. Obyek yang bergerak terlalu cepat;
    e. Obyek yang terlalu kompleks;
    f. Obyek yang bunyinya terlalu halus;

Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar

2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang.

Berbagai sudut pandang pun bermunculan untuk menggolongkan jenis-jenis media pembelajaran tersebut. Akhirnya penulis mengamil contoh dari salah satu pandangan mengenai jenis media pembelajaran. Schramm (1985) menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara, yaitu: media kompleks (film, TV, Video/VCD,) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks). Selain itu menggolongkan media berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak / radio, televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan / kaset audio, video, OHP, slide, dll), media individual (untuk perorangan / buku teks, telepon, CAI).

Pada penulisan skripsi ini, media akan diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audio-visual.

2.2.2.1 MEDIA AUDIO

Media audio adalah alat atau perantara dalam dalam komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan berupa suara dan lain sebagainya. Berikut contoh dari media audio tersebut :

1. Radio

   Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya.

2. Kaset-audio

   Yang dibahas disini khusus kaset audio yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

2.2.2.2 MEDIA VISUAL

Media visual adalah suatu alat komunikasi yang nyata untuk menyampaikan pesan. Dalam media visual terbagi dua, media yang tidak diproyeksikan dan media yang diproyeksikan. Berikut adalah contoh dari media yang tidak diproyeksikan :

1. Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.
2. Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari sistem gerak, pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.
3. Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah:
    1) Gambar / foto: paling umum digunakan
    2) Sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Dengan sketsa dapat menarik perhatian siswa, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan.
    3) Diagram / skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel samapai organisme.

4) Bagan / chart : menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal.

5) Grafik gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari pertumbuhan.

2.2.2.3 MEDIA AUDIO-VISUAL

Secara pengertian, media audio visual tidak berbeda jauh dengan media visual dan audio, karena dalam pengertianya media audio visual adalah penggabungan antara media visual dan audio. Berikut adalah contoh dari media audio visual :

1. Media video

   Merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

2. Media komputer

   Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang

disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

2.2.3 Komputer Sebagai Media Pembelajaran

Komputer sebagai media pembelajaran aplikasi teknologi computer, dalam pembelajaran umumnya dikenal dengan istilah "Computer Asisted Instruction (CAI)", atau dalam istilah yang sudah diterjemahkan disebut sebagai "Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK)". Istilah CAI umumnya merujuk kepada semua *software* pendidikan yang diakses melalui komputer dimana pengguna dapat berinteraksi dengannya. Menurut Putranti (2007), CAI adalah penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan dan pengajaran. CAI membantu siswa memahami suatu materi dan dapat mengulang materi tersebut berulang kali sampai ia menguasai materi itu. Sedangkan menurut Arsyad (2002) CAI adalah peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua–duanya.

Splittgerber dan Stirzaker dalam Jaladri (2007) mendefinisikan bahwa CAI sebagai proses mengajar yang dilakukan secara langsung yang melibatkan komputer untuk mempresentasekan bahan ajar dalam suatu model pembelajaran yang interaktif untuk memberikan dan mengendalikan lingkungan belajar secara individual pada masing-masing siswa. Definisi ini selaras dengan Stinberg dalam Jaladri (2007) yang menyatakan bahwa CAI merupakan semua penerapan komputer untuk pembelajaran yang memiliki aspek individual, interaktif, dan

arahan (bimbingan). Makna CAI sebagai pembelajaran individual, karena komputer memberikan layanan sebagai seorang tutor bagi seorang siswa dari pada sebagai seorang instruktur untuk suatu kelompok siswa.

Penggunaan CAI sebagai sarana atau media belajar, lebih diarahkan sebagai media pembelajaran mandiri, sehingga dalam pemanfaatannya peran guru sangat minimal. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam mendalami materi-materi pembelajaran yang mungkin tidak bisa didapatkan hanya dari pembelajaran konvensional (klasikal), sehingga dalam pembelajaran yang memanfaatkan multimedia pembelajaran guru lebih beperan sebagai fasilitator. Dengan kelebihannya tersebut maka program pembelajaran berbasis komputer mempunyai kelebihan untuk mengisi kekurangan guru. Namun tentu saja tidak ada satupun media yang dapat menggantikan seluruh peran guru, karena masih banyak hal-hal yang bersifat paedagogis dan humanis yang tidak dapat tergantikan oleh komputer.

Program CAI mempunyai dua karakteristik yaitu: pertama, CAI merupakan integrated multimedia yang dapat menyajikan suatu paket bahan ajar yang berisi komponen visual dan suara secara bersamaan. Kedua CAI mempunyai komponen kecerdasan yang membuat CAI bersifat lebih interaktif dan mampu memproses data atau jawaban dari user (pengguna). Kedua karakteristik inilah yang membedakan antara program pembelajaran yang disajikan lewat CAI dengan program pembelajaran yang disajikan lewat media lainnya.

2.3 Multimedia

Multimedia adalah alat untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia permainan.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsupsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film tiga dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film tiga dimensi membangkitkan efek kenyataan.

2.3.1 Multimedia Sebagai Media Pembelajaran

Dengan digunakannya multimedia sebagai media pembelajaran, hasil pembelajaran diharapkan menjadi lebih optimal karena multimedia merangsang

lebih banyak aspek kognitif pembelajar melalui stimulus yang diterima oleh beberapa indra.

Dalam konteks pendidikan bahasa asing, buku dapat mengajarkan kita tata bahasa dan kosakata, teteapi mereka tidak dapat berinteraksi dengan kita seperti kemampuan pelafalan, dan video menempatkan siswa pada situasi kehidupan yang nyata.

Ena dalam www.iaif.edu/kipbida/oudaTedaEna.doc mengatakan ‘terdapat lima stimulus yang dapat membantu pembelajar mempelajari bahasa asing adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara yang direkam.

Tetapi tidak mudah untuk mendapatkan stimulus-stimulus tersebut dalam suatu wadah dan waktu. Teknologi komputer adalah suatu penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua stimulus-stimulus diatas, sehingga pembelajar bahasa asing dapat lebih optimal untuk mempelajarinya.

Penulis menggunakan **Multimedia Interaktif** sebagai media pengajaran. Yoga Permana Wijaya dalam blognya berpendapat bahwa, **Multimedia Interaktif** adalah suatu media yang dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioprasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Apabila kedua konsep diatas kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain menyalurkan pesan (penegtahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

kemauan yang benaar sehingga secara sengaja proses belajar dapat berjalan dan terkendali (Hidajatnika, 2008:25).

2.4 Pengertian Kosakata (*Goi*)

Kosakata adalah himpunan kata yang diketahui seseorang atau individu lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang sering didefinisikan sebagai himpunan semua kata yang dimengerti oleh sebagian besar orang atau semua kaat yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelejensia atau tingkat pendidikanya.

Menurut Shinmura, *goi* adalah keseluruhan kata *tango* berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada didalamnya (Sudjianto dan Dahidi, 2004:97). *Goi* merupakan salah satu aspek yang harus di perhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Salah satu tujuan dalam pengajaran bahasa Jepang pun menyebutkan bahwa para pembelajar dapat berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik dan salah satu hal yang sangat menunjang untuk itu adalah pengusaan *goi* yang cukup.

2.4.1 Gramatika Bahasa Jepang

Gramatika adalah aturan-aturan yang umum dan sistematis didalam masing-masing bahasa menurut Katoo (dalam Dahidi 2004). Gramatika juga sering diartikan sebagai aturan-aturan yang menyusun bentuk satuan bahasa

tertentu. Misalnya, bahasa Jepang, bahasa Cina, bahasa Inggris dan sebagainya. Dalam gramatika bahasa Jepang tentunya memiliki kelas tersendiri, antara lain : *Dooshi* (Verba), *I-keiyooshi* (Adjektiva-I), *Na-keiyooshi* (Adjektiva-Na), *Meishi* (Nomina), *Rentaishi* (Prenominaa), *Fukushi* (Adverbia), *Kandooshi* (Interjeksi), *Setsuzukooshi* (Konjungsi), *Jodooshi* (Verba bantu), *Joshi* (partikel).

2.4.2 *Meishi* (Nomina)

Meishi (nomina) adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa dan sebagainya, tidak mengalami konjungsi dan dapat mengalami *kokujoshi* (Matsuoka, 2000:342). Namun, secara umum nomina atau kata benda adalah kelas kata yang menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Kata benda dapat dibagi menjadi dua: kata benda konkret untuk benda yang dapat dikenal dengan panca indera (misalnya *buku*), serta kata benda abstrak untuk benda yang menyatakan hal yang hanya dapat dikenal dengan pikiran (misalnya *cinta*).

Selain itu, jenis kata ini juga dapat dikelompokkan menjadi kata benda khusus atau nama diri (*proper noun*) dan kata benda umum atau nama jenis (*common noun*). Kata benda nama diri adalah kata benda yang mewakili suatu entitas tertentu (misalnya *Jakarta* atau *Ali*), sedangkan kata benda umum adalah sebaliknya, menjelaskan suatu kelas entitas (misalnya *kota* atau *orang*).

Nomina atau kata benda adalah kelas kata yang dalam bahasa Indonesia ditandai oleh tidak dapatnya bergabung dengan kata *tidak*, misal *rumah* adalah

nomina karena tidak mungkin dikatakan *tidak rumah*. Nomina biasanya dapat berfungsi sebagai subjek atau objek dari klausa

Dari segi bentuk, nomina dapat dibagi menjadi nomina dasar dan nomina turunan. Nomina dasar adalah nomina yang hanya terdiri atas satu morfem dan dapat dibagi menjadi nomina dasar umum dan nomina dasar khusus. Nomina turunan adalah nomina yang diturunkan melalui proses afiksasi, perulangan, atau pemajemukan.

2.5 Macromedia Flash

Macromedia Flash ataau yang sekarang bernama Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasangi Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. *Flash* 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama *Future Splash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback *FLV*. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keingginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fiture-fiture baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi

tersebut secara maksimal *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk mengubah *script*. Dengan menggunakan *code hint* untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis.